

PENTARI



Doel van het spel

PENTARI is een tactisch aanlegspel voor twee of vier spelers. Spelers leggen om beurten kaarten aan in een steeds uitbreidend speelveld en proberen zo punten te scoren door sets te vormen. Bij vier spelers speelt team A tegen team B. Speelvolgorde: A1-B1-A2-B2. De teams scoren gezamenlijk punten. De eerste speler of het team dat 70 punten of meer haalt, wint het spel.

Materiaal

Het spel gebruikt twee kaartspellen van 52 kaarten plus 1 joker.

- 80 cijferkaarten (aas t/m 10 in vier kleuren: ♣, ♦, ♥, of ♠) — de speelkaarten.
- 24 actiekaarten (8 boeren, 8 vrouwen, 8 koningen).
- 1 joker — de centrale kaart op tafel (komt nooit op hand).



Voorbereiding

Scheid de boeren, vrouwen en koningen van de cijferkaarten. Schud deze 24 actiekaarten. Leg er acht gedekt apart. Deze komen later terug in het spel. De overige 16 leg je gedekt op tafel. Leg de bovenste kaart er open naast.

Ook de cijferkaarten worden geschud en gedekt op tafel gelegd. Leg de joker tussen de spelers centraal op tafel. Bepaal door loting wie mag beginnen. Neem allebei **zes kaarten** van de voorraad op hand.

Leg twee van deze kaarten — om de beurt één — naast, boven of onder de joker zodat aan alle vier zijden van de joker een kaart ligt (zie hierboven: 'de eerste vier kaarten').

Speel je met vier spelers, dan krijgt elke speler 5 kaarten en leggen de spelers om beurten één kaart bij de joker.

Hoe speel je het spel

Het doel van het spel is om punten te scoren door sets van drie tot vijf kaarten van dezelfde kleur te maken. Een set van vijf kaarten is een PENTA en levert 8 punten op.

Een kaart sluit aan als deze dezelfde kleur heeft en één punt in waarde verschilt (♦7 naast ♦8) of dezelfde waarde heeft maar van een andere kleur is (♠4 naast ♥4).

Actiekaarten zorgen voor verrassende wendingen en hebben een grote invloed op het spelverloop.

👉 Gebruik ter introductie de snelgids op pagina 6 en 7. Daarin doorloop je stap voor stap je eerste speelbeurt.

Een speelbeurt begint met het nemen van een kaart van de voorraadstapel.

Vervolgens speel je twee stappen → **stap 1: nieuwe actiekaart** en daarna **stap 2: handkaart spelen**.

Stap 1: Actiekaart

Draai een nieuwe actiekaart en leg deze boven op de open actiekaart.

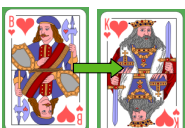
De **combinatie van beide kaarten** bepaalt of er een actie kan worden uitgevoerd.

De kleur van de actiekaart speelt geen rol.

Alleen de hieronder beschreven combinaties hebben effect. Bij alle andere combinaties gebeurt er niets.

De acties van 'koning op boer' en 'vrouw op vrouw' zijn verplicht. Alle andere acties zijn optioneel.

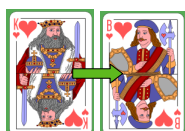
Nieuw open



boer op koning 'verandering'

Verplaats één cijferkaart naar een andere plek alsof de kaart nieuw wordt aangesloten.

Voorwaarde: er mogen **na** het verplaatsen geen zwevende kaarten liggen. Een verplaatsing levert **geen punten** op. Een zwevende kaart is een kaart die niet via andere kaarten in verbinding staat met de centrale joker (zie voorbeeld 7).



koning op boer – verplichte actie 'rijkdom'

Neem nog een kaart van de voorraad op hand en sluit in deze speelbeurt twee handkaarten aan.

Ontstaan hierdoor twee verschillende sets van drie of meer kaarten, dan scoor je voor beide sets.

Leveren beide gespeelde kaarten punten op voor *dezelfde* set, dan scoor je één keer.

Voorbeeld: sluit je ♦4 en ♦5 aan bij ♦1-♦2-♦3, dan levert dat 8 punten op (geen 5 + 8).



boer op boer: 'oogst'

Verwijder twee aangrenzende cijferkaarten – horizontaal of verticaal, niet diagonaal

Dit mogen kaarten van **verschillende kleuren** zijn. Leg de kaarten op de afgooistapel.

Er mogen geen zwevende kaarten ontstaan.



koning op koning 'beloning'

Verwijder drie naast elkaar liggende kaarten van dezelfde kleur

Hier mag dus geen vrouw tussen liggen. Leg de drie kaarten plus eventuele **zwevende kaarten** op de afgooistapel. Zie *voorbeeld 7* op bladzijde 4. De drie kaarten scoren 3 punten.

☞ **Daarnaast noteer je voor elke zwevende kaart één punt** (Zwevende vrouwen scoren niet; die leg je op de open actiekaart).



vrouw op vrouw – verplichte actie 'verbinding'

Leg een vrouw **horizontaal naast een kaart** (zie *voorbeeld 2a*)

Je legt een vrouw nooit tussen twee horizontale kaarten. Per set mag er maximaal één vrouw liggen.

Kun je de vrouw nergens kwijt, dan leg de vrouw op de open actiekaart en noteer je –3 punten.

Zolang de vrouw op tafel ligt, geldt:

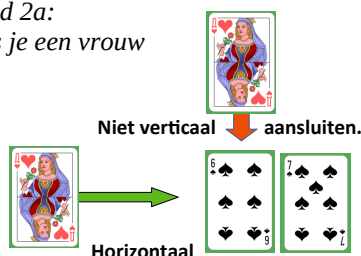
- Een vrouw vormt een horizontaal aansluitpunt. Naast een vrouw mag alleen een kaart worden gelegd die van dezelfde kleur is als de kaart aan de andere kant van de vrouw.
- Deze aansluitkaart mag elke waarde hebben (*voorbeeld: ♠4 – vrouw – ♠9*).
- De kaart die direct naast de vrouw wordt aangesloten, levert **geen punten** op voor een eventuele set.
- De plek naast de vrouw mag ook leeg blijven. Later kan een speler hier alsnog een passende kaart leggen.
- Een vrouw moet altijd naast minstens één cijferkaart liggen. Leg de vrouw op de open actiekaart, als er door een actie links en rechts geen kaart meer naast de vrouw ligt.

Let op:

- Een vrouw werkt alleen in een horizontale set; via de vrouw kan niet verticaal worden aangesloten.
- Een vrouw telt **niet mee voor de lengte** van een set of een horizontaal rijtje.
- Wanneer de actiekaarten opnieuw worden geschud, worden alle vrouwen op tafel meegeschud. Ontstaan hierdoor zwevende kaarten, dan leg je die op de afgooistapel.

voorbeeld 2a:

zo plaats je een vrouw

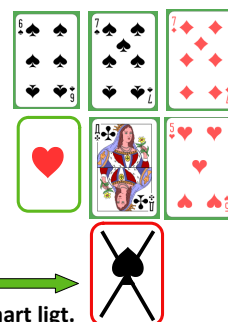


voorbeeld 2b: aansluiten bij een vrouw

De vrouw ligt naast ♥5. Naast de vrouw mag je bij stap 2 een willekeurige ♥-kaart aansluiten.

Dit mag ook in een volgende speelbeurt.

☞ Naast de vrouw mag **GEEN** kaart komen die bij ♠6 aansluit; het moet echt een ♥-kaart zijn!



De vrouw verbindt geen kaarten in een verticale rij.

Hier kan dus nog geen kaart worden aangesloten.

Dat kan pas als er links of rechts van deze plek een kaart ligt.

Open plek naast de joker

Hier mag je bij stap 2 een kaart plaatsen volgens de aansluitregels.

Dit mag een willekeurige kaart zijn als de nieuwe kaart niet naast een cijferkaart komt te liggen: **voorbeeld 3 A**. In **voorbeeld 3 B** moet er naast de joker een kaart komen die aansluit bij ♦8.

Ligt er horizontaal een vrouw naast de open plek, dan geldt de aansluitregel van de vrouw wél: **voorbeeld 3 C**.

Je mag ook in een latere speelbeurt een kaart op de open plek leggen.



voorbeeld 3

A. Hier mag je een willekeurige kaart plaatsen



B. Hier kan een ♦7 of ♦9 komen. Of een 8 van een andere kleur.

C. Hier moet een ♠-kaart komen omdat de vrouw aan ♠7 grenst.

Wanneer alle actiekaarten op zijn

Is aan het begin van jouw speelbeurt de stapel actiekaarten leeg, dan blijft de bovenste open actiekaart liggen. Verwijder vervolgens alle **vrouwen** op tafel. Ontstaan hierdoor zwevende kaarten, dan leg je deze op de afgooistapel. Schud de 15 actiekaarten samen met de 8 opzij gelegde kaarten. Daarna leg je er weer acht apart. De overige 15 kaarten leg je gedekt naast de open actiekaart en speel **stap 1**.

Stap 2: Handkaart spelen

Eén van je handkaarten mag je naast, onder of boven een kaart leggen wanneer:

- deze kaart van dezelfde kleur is en in waarde één hoger of lager – voorbeeld: ♠4 naast ♠5
of
- deze kaart dezelfde waarde heeft maar van een andere kleur is – voorbeeld ♥7 naast ♣7

👉 Een kaart hoeft slechts bij één aangrenzende kaart correct aan te sluiten (in voorbeeld 4 ligt ♠2 naast ♠aas én naast ♥9).

👉 De kaarten binnen een set hoeven onderling niet opeenvolgend in waarde te zijn (zie voorbeeld 5).

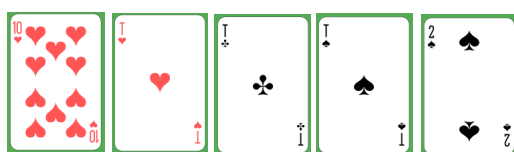
👉 **Extra regel:** een 10 en een aas mogen bij elkaar aansluiten: ♦8 – ♦9 – ♦10 – ♦1 – ♦2 is een geldige set.

👉 In een horizontale of verticale rij mogen **GEEN identieke kaarten** liggen (dus geen twee keer dezelfde kleur én waarde).

Vanaf een set van drie horizontale of drie verticale kaarten score je punten – zie: *puntentelling voor sets*

voorbeeld 4

De 10 en aas mogen bij elkaar aansluiten!



AANSLUIT-REGEL:

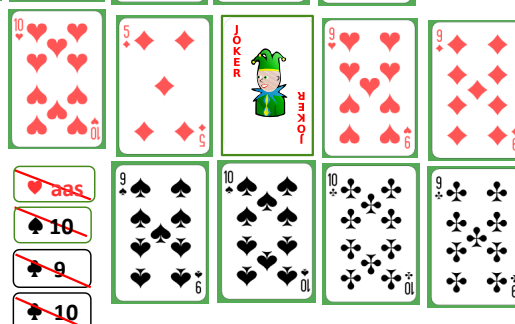
kaart die in waarde 1 verschilt: ♠2 naast ♠aas.

Dat ♠2 nu ook naast ♥9 ligt speelt geen rol omdat ♠2 voldoet aan de eis dat een kaart maar bij één kaart hoeft aan te sluiten.

Geen 'dubbele' kaarten

In een horizontale of verticale rij mogen geen gelijke kaarten liggen van dezelfde kleur.

Hier mag je dus geen harten aas, schoppen 10, klaver 9 of klaver 10 aansluiten.



AANSLUIT-REGEL:

kaart met gelijke waarde: ♦9 naast ♥9 én ♠9.

PUNTEN SCOREN:
de set ♠10-♠9-♠8
levert 3 punten op.

Grens van het speelveld '5 × 8'

Het speelveld bestaat uit maximaal vijf horizontale rijen van elk maximaal acht kaarten, met de joker in de middelste rij. Waar een 'x' staat kun je geen kaart aansluiten.

voorbeeld 5

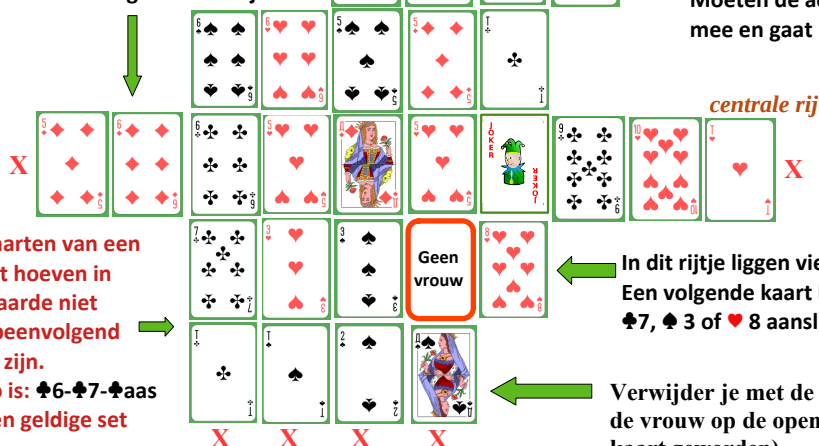
In dit rijtje liggen acht kaarten. De joker en vrouw tellen niet mee voor de lengte van de rij.



In dit rijtje liggen drie cijferkaarten.

De ♦8 naast de vrouw aansluiten levert geen punten op. Sluit je later een ♦9 naast ♦8 aan, dan score je 5 punten.

Moeten de actiekaarten worden geschud, dan schud je de vrouw mee en gaat ♦8 naar de afgooistapel (zwevende kaart).



Kaarten van een set hoeven in waarde niet opeenvolgend te zijn. Zo is: ♠6-♠7-♠aas een geldige set

centrale rij

In totaal zijn er 5 horizontale rijtjes mogelijk waarbij de JOKER altijd in de middelste rij moet liggen.

In dit rijtje liggen vier kaarten.

Een volgende kaart kan je naast ♣7, ♠3 of ♥8 aansluiten.

☐ = Tussen twee kaarten mag je geen vrouw plaatsen

Verwijder je met de boer-boeractie ♠2 en ♠aas, dan leg je de vrouw op de open actiekaart (de vrouw is een zwevende kaart geworden).

Liggen er 5 rijtjes van 8 kaarten, dan worden al deze kaarten plus de kaarten van de afgooistapel geschud.

Eventuele vrouwen leg je op de open actiekaart.

Neem twee kaarten (bij vier spelers één kaart) van de nieuwe voorraad. Leg weer vier kaarten rond de joker en speel verder (zie: voorbereiding).

PENTA!!

Een set van vijf kaarten is een PENTA. Wie de 5^e kaart aansluit, scoort 8 punten.

Geen passende kaart

Je mag aan het eind van je speelbeurt niet meer dan vier handkaarten hebben. Kun je geen handkaart aansluiten, dan moet je een kaart gesloten op de afgooistapel leggen. **Verminder je score met 3 punten.**

Door de **koning-op-boeractie** moet je twee kaarten aansluiten. Lukt het niet om één of twee kaarten aan te sluiten, dan leg je één of twee kaarten af op de afgooistapel. Je noteert -3 punten **per kaart**.

Nieuwe voorraad

Wanneer alle voorraadkaarten op zijn, schud je de afgooistapel. Deze vormt de nieuwe voorraadstapel.

Eind van het spel en puntentelling

Het spel eindigt direct zodra een speler of team 70 punten of meer bereikt.

Wil je een korter spel, speel dan tot 55 punten.

Puntentelling

Set van 3 kaarten → 3 punten.

Set van 4 kaarten → 5 punten.

Set van 5 kaarten → PENTA → 8 punten.

Aansluiten van een 6^e, 7^e en 8^e kaart levert geen punten op.

Actie koning-op-koning → drie kaarten van een kleur uit het spel halen levert drie punten op.

Daarnaast krijg je voor elke zwevende kaart die na de koning-op-koning op tafel ligt één punt.

Zwevende **vrouwen** leveren géén punten op.

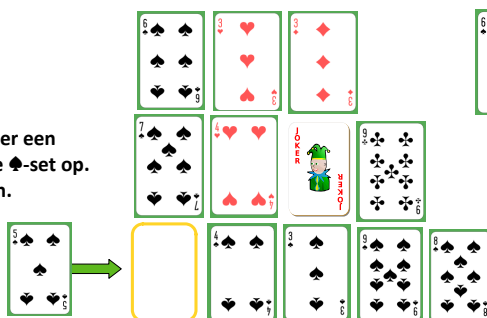
Minpunten: 1. voor het afleggen van een handkaart op de afgooistapel: -3 punten.

2. bij het niet kunnen plaatsen van de vrouw: -3 punten.

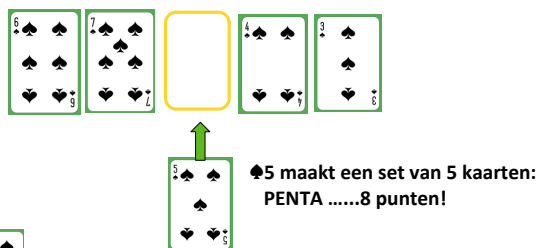
Ontstaan er door één kaart twee sets, dan scoor je voor beide sets de punten.

voorbeeld 6a

♠ 5 aansluiten levert hier een horizontale en verticale ♠-set op.
Score: 8 + 3 = 11 punten.

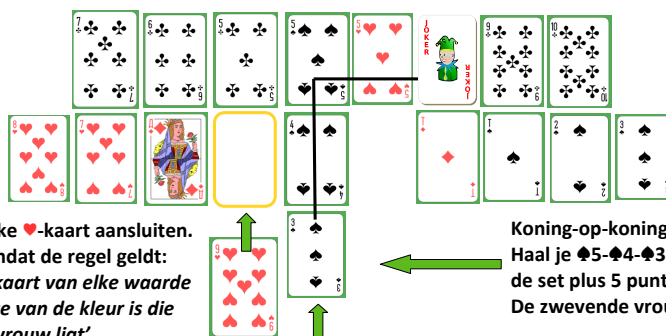


Voorbeeld 6b: verbinding maken: Penta!



voorbeeld 7

Naast deze vrouw mag je elke ♥-kaart aansluiten. Hier mag bijv. ♥9 komen omdat de regel geldt: 'naast een vrouw mag een kaart van elke waarde worden aangesloten als deze van de kleur is die aan de andere kant van de vrouw ligt'. Dat is hier harten. NB: je mag hier dus geen kaart plaatsen die bij de ♠4 of ♠5 aansluit.



♠ 3 staat via ♠4, ♠5 en ♥5 in verbinding met de joker.

Koning-op-koningactie.

Haal je ♠5-♠4-♠3 uit het spel, dan krijg je 3 punten voor de set plus 5 punten voor de zwevende kaarten. De zwevende vrouw scoort geen punten.

Koning-op-koningactie.
Neem je deze ♠ – set uit het spel, dan krijg je 3 punten voor de set.

OVERZICHT SPELREGELS

Verloop van een speelbeurt

1. **Neem 1 kaart** van de voorraad (*je hebt nu vijf handkaarten*).
2. **Stap 1** – draai een actiekaart – voer een actie uit als de combinatie dat toestaat of verplicht.
3. **Stap 2** – Speel een handkaart.

Stap 1 – actiekaart – de acties van koning-op-boer en vrouw-op-vrouw zijn verplicht.

- **boer + koning** – verplaats 1 cijferkaart naar een passende plek (*GEEN zwevende kaarten en GEEN punten*).
- **koning + boer** – neem een extra kaart van de voorraad en speel 2 handkaarten.
- **boer + boer** – verwijder 2 aangrenzende cijferkaarten zonder dat er zwevende kaarten ontstaan.
- **koning + koning** – verwijder drie naast elkaar liggende kaarten van dezelfde kleur.
Hierbij mag geen vrouw zitten (*ontstaan er zwevende kaarten, dan leveren deze punten op*).
- **vrouw + vrouw** – leg een vrouw horizontaal naast een kaart (*nooit tussen twee kaarten*).
Een vrouw telt niet mee voor de lengte van een set en ook niet voor de acht kaarten van een horizontale rij. Maximaal 1 vrouw per set. De kaart die naast de vrouw wordt aangesloten scoort geen punten als hierdoor een set ontstaat. Het aansluiten van harten 8 bij ♥5 – vrouw – ... levert geen punten op.
- **Een vrouw wordt alleen horizontaal naast een cijferkaart gelegd.**
- **Zolang de vrouw ligt:**
 - Naast de vrouw mag alleen een kaart worden gelegd die van dezelfde kleur is als de kaart aan de andere kant van de vrouw. Voorbeeld: ♥5 – vrouw – ♥?
 - Deze kaart mag elke waarde hebben. Voorbeeld: ♥5 – vrouw – ♥8.
 - Leg de vrouw op de open actiekaart als er links en rechts geen kaarten naast de vrouw liggen.
Een vrouw werkt niet verticaal. De vrouw telt niet mee voor de lengte van een set of het rijtje.

Zijn alle actiekaarten gedraaid, dan blijft de bovenste open liggen. Schud alle 23 actiekaarten (incl. vrouwen). Leg er weer acht apart. De overige 15 kaarten vormen de nieuwe voorraad actiekaarten.

Stap 2 – Handkaart spelen – aansluitregel

Een kaart mag worden gespeeld wanneer deze:

van dezelfde kleur is, maar 1 hoger of lager in waarde. Voorbeeld: ♥7 naast ♥8 (♥1 naast ♥10 mag ook).

of

dezelfde waarde heeft maar van een andere kleur is. Voorbeeld: ♠4 naast ♦4.

NB: Geen identieke kaarten in een horizontale of verticale rij (dus bijvoorbeeld niet 2 x ♦7 in dezelfde rij).

Sets en punten: 3 kaarten → 3 punten, 4 kaarten → 5 punten, 5 kaarten → 8 punten.

Geen passende handkaart → Leg een handkaart op de afgooistapel: – 3 punten.

PENTA – Een set van 5 kaarten is een PENTA: 8 punten!

Speelveld – ‘5 × 8’

Maximaal 5 rijen waarbij de **joker** altijd in de **middelste rij** ligt.

Elke rij mag maximaal 8 kaarten lang zijn. De joker telt niet mee voor de lengte van de rij.

Einde van het spel:

De speler of het team dat als eerste 70 punten of meer bereikt, wint het spel direct (*of speel tot 55 voor een korter spel*).

SNELGIDS – de eerste speelbeurt

Deze snelgids helpt je door de eerste speelbeurt van PENTARI.

Na één speelbeurt weet je hoe je kaarten aansluit, hoe de actiekaarten werken en wanneer je punten scoort.

Leg het spel klaar

Gebruik:

- twee gewone kaartspellen.
- één joker.
- papier en pen voor de score.

Haal alle boeren, vrouwen en koningen uit de twee kaartspellen. Dit zijn de 24 actiekaarten.

De overige kaarten, aas tot en met 10, zijn de 80 cijferkaarten.

Actiekaarten

Schud de 24 actiekaarten.

- Leg 8 kaarten gedekt apart.
- Leg de overige 16 als gedekte stapel neer.
- Draai de bovenste kaart open: de *open actiekaart*.

Deze open kaart is straks de “eerste helft” van een mogelijke actiecombinatie.

Cijferkaarten

Schud de 80 cijferkaarten en leg ze als gedekte voorraad neer.

Leg de joker midden op tafel.

Het begin van het speelveld

- Iedere speler neemt 6 cijferkaarten (bij vier spelers: 5 cijferkaarten).
- Bepaal wie begint.
- Daarna leggen de spelers om de beurt een kaart uit hun hand naast de joker, totdat aan alle vier de kanten van de joker een kaart ligt. Iedere speler heeft daarna nog 4 kaarten op hand.
- Nu begint de eerste echte speelbeurt.

De eerste speelbeurt

Een speelbeurt begint met het nemen van een kaart. Daarna volgen twee stappen:

stap 1 – actiekaart draaien.

stap 2 – handkaart spelen. *Dit is de vaste volgorde.*

Neem een kaart van de voorraadstapel

Je hebt nu 5 kaarten op hand.

Stap 1 – Draai een actiekaart

Draai de bovenste actiekaart en leg deze op de open actiekaart.

De combinatie van de twee kaarten bepaalt of een actie kan of moet worden uitgevoerd.

Sommige combinaties zijn de eerste speelbeurt nog niet uitvoerbaar.

Boer op koning – de koning lag als open actiekaart; de boer leg je hier open op.

- Je **mag** één cijferkaart op het speelveld verplaatsen (*daar liggen er nu nog maar vier*).
- De kaart moet op de nieuwe plaats weer correct aansluiten (zie stap 2 voor de aansluitregels).
- Er mogen na de actie geen zwevende kaarten ontstaan (*dat kan later pas, als er meer kaarten op tafel liggen*).

Koning op boer

Deze actie is verplicht.

- Neem een extra cijferkaart en speel deze beurt twee handkaarten in plaats van één.



Boer op boer – deze actie kun je in de eerste speelbeurt nog niet uitvoeren

- Je mag twee aangrenzende kaarten verwijderen – horizontaal of verticaal, niet diagonaal. Deze mogen van verschillende kleuren zijn

Koning op koning – deze actie kun je pas later uitvoeren

- Je mag drie naast elkaar liggende kaarten van dezelfde kleur verwijderen.
- Dat levert 3 punten op, plus eventueel punten voor kaarten die daardoor zwevend worden.

Vrouw op vrouw

Deze actie is verplicht.

- Leg een vrouw in een **horizontaal** rijtje naast één cijferkaart (zie spelregels).
- Naast de vrouw mag later alleen een kaart komen van **dezelfde kleur** als de kaart die aan de **andere kant** van de vrouw ligt.
- Dit mag alleen in een horizontaal rijtje.
- De **waarde** maakt daarbij niet uit.
- Bij **♥4 – vrouw** –, kun je naast de vrouw bijvoorbeeld **♥9** plaatsen.
- In de spelregels vind je een uitgebreide uitleg van de vrouw-op-vrouwactie.

Bij andere combinaties van actiekaarten, zoals vrouw op koning, gebeurt er niets. Ga dan door naar stap 2.

Stap 2. Speel een handkaart

Leg één kaart uit je hand naast, boven of onder een kaart die al op tafel ligt.

Een kaart mag worden gelegd wanneer hij bij minstens één aangrenzende kaart past.

Dat kan op twee manieren:

- dezelfde kleur en één hoger of lager in waarde: **♠4** naast **♠5**
- dezelfde waarde, maar een andere kleur: **♥7** naast **♣7**

Eén correcte aansluiting:  **♣7** bij **♠6**.



Een kaart hoeft niet bij alle aangrenzende kaarten te passen. Eén correcte aansluiting is voldoende.

Kun je geen kaart aansluiten, dan leg je een kaart op de afgooistapel en noteer je 3 minpunten.

Extra regels

Een 10 en een aas mogen ook bij elkaar aansluiten. Dus: **♦8 – ♦9 – ♦10 – ♦aas – ♦2** is toegestaan.

Controleer of je punten scoort

Je scoort voor een horizontale of verticale set van kaarten van dezelfde kleur:

- **Set van 3 kaarten → 3 punten.**
- **Set van 4 kaarten → 5 punten.**
- **Set van 5 kaarten → PENTA → 8 punten.**

Een belangrijk verschil tussen aansluiten en scoren:

Om een kaart te mogen leggen moet hij volgens de aansluitregel bij minstens één buurkaart passen.

Maar kaarten binnen een **scorende set** hoeven niet allemaal opeenvolgend in **waarde** te zijn.

Een set als: **♠6 – ♠7 – ♠aas** scoort als set van drie, zolang de kaarten volgens de aansluitregels op het speelveld terecht zijn gekomen. Zie het voorbeeld op pagina 3 van de spelregels.

Ook de volgende speler kan de eerste speelbeurt doorlopen met deze snelgids.

Daarna zal je steeds vaker de volledige spelregels nodig hebben voor bijzondere situaties en uitzonderingen.